ファミリーコンピュータ™
任天堂
シミュレーションゲーム
大戦略
BTC-DY
01
SD
7341
3401
FOR ATTACK 7
WILLOSD
取扱説明書
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

このたびはファミリーコンピュータ・ゲームカセット「大戦略」をお求め頂きまして誠にありがとうございます。

この取扱説明書をプレイ前にお読み頂きますと、より楽しく、わかりやすく「大戦略」を遊ぶことができます。

この取扱説明書を読んで正しい方法で遊びましょう。

使用上の注意

1、カセットを交換する時は、かならず電源を切ってください。

2、精密機械ですので、極端な温度条件下での使用や保管、強いショックを避けて下い。また、絶対にカセットを分解しないでください。

3、端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないでください。故障の原因になります。

4、シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油ではふかないでください。

5、使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いてください。

6、テレビ画面から、できるだけ離れてゲームをしてください。

7、長時間ゲームをする時は、健康のため約2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。

メモリバックアップ機能付カセット取扱説明書

このカセット内部には、メモリバックアップ機能が付いています。ゲームの性格上、セーブの仕方が特殊になっていますので、以下のことに注意してください。

1、本体の電源を入れたまま、カセットを抜き差ししないでください。

2、むやみに電源スイッチをON、OFFしないでください。
3、ゲームセーブして、セーブO.K.！！と表示されるまでリセット・ボタンを押したり電源を切ったりしないでください。一度ゲームを始めたならば、かならずゲームセーブしないとコンティニューできません。（ファミコンの思考を止めるにはⒶボタンを押し続けてください。）
※ゲームセーブの方法は本文P17をご覧ください。

もくじ

大戦略の世界とは?

1つのマップの上で、実際に使われている兵器が、敵と味方に分かれて戦いあう。しかも、相手はコンピュータ、そして人間。

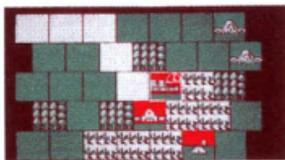
大戦略のおもしろさは、そんな現実との向かい合わせのリアルな戦闘だ。F-16が飛ぶ、ローランド2がむかえ射つ、考えうるかぎりの作戦で、敵をたたき、首都を占領する。同じマップで同じ戦い方をしても、昨日と今日では、まったく違う。1つのマップで、何百回、何千回も遊ぶことができて、しかも戦闘や作戦は、リアルタイムに変化していく。こんな、おもしろさが大戦略の世界だ。

人間どうしの戦闘もおもしろい、また、コンピュータどうしの戦闘も見ているだけでおもしろい、そして、プレイヤーのキミとコンピュータどうしの戦闘…。

キミは、この大戦略のコンピュータに勝つことができるか⁉

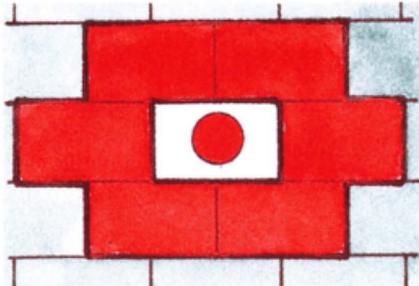
知っておきたい大戦略用語

この大戦略はシミュレーションゲームのため、ちょっと特別な用語が使われています。けっして難かしいわけではありません。これから説明する言葉さえ知っていれば、シミュレーションゲームの代表作、大戦略をとても楽しく遊ぶことができます。

■ヘックス(ます目)とは?

ウォーゲームなど、シミュレーションゲームで使われるます目のことをいいます。

このます目1つを、1ヘックスといい、戦車や戦闘機など、大戦略で使うユニット（部隊）を動かす目安とするものです。

地形の表現もしているので、それぞれの地形のヘックスによってユニットの燃料消費も違います。戦場の1区切りと思えばいいでしょう。

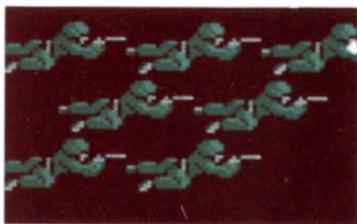
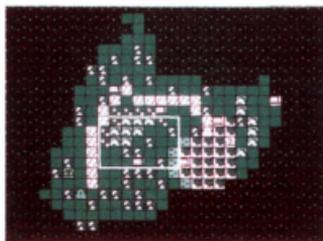
■ゾック(目的のます目の隣りあわせ)とは?

ゾック（ZOC）という言葉は、1つのユニットや場所を中心に、その地点にくっついた6つのヘックスのことをいいます。そしてそれは、ユニット（部隊）が影響をあたえる範囲のことでもあります。戦闘、乗車、降車、補給も影響をうけます。

■地形効果とは？

ヘックス（ます目）には、それぞれの地形キャラクターがあります。その地形キャラクターによって、それぞれのユニット（部隊）は、1ターンの移動や攻撃、防御と、それぞれ影響をうけます。これを地形効果と呼びます。地形効果の高い場所というと、防御力の高い場所です。
戦闘のときは、地形効果の高い場所から敵を攻撃するといいでしょう。

■ターン（1まわり）とフェイズ（ばん）とは？

マップ上にあるすべての国が、それぞれのユニット（部隊）に命令を出して、移動、戦闘、生産などの行動を終えて、1まわりすることを1ターンの終了といいます。また、この大戦略では、プレイする国の順番は、ブルー、レッドの順番でおこなわれます。ブルーのプレイヤーが、ユニット（部隊）を動かしているときは、ブルーのフェイズと呼びます。

■ユニット（部隊）とは？

大戦略で、ブルー、レッドのそれぞれの国が生産する部隊のことをいいます。
1つのユニットは、同じ種類の兵器10機で構成されています。そして、敵に攻撃をしかけたり、攻撃を受けたりすることで、兵器の数が減っていきますが、自軍の都市、首都（地上ユニット）や空港（航空ユニット）で補充ができます。
大戦略のユニットには14種類のキャラクターがあり、それぞれのユニットを、いかに上手に使いわけて、敵と戦うかが、このゲームのおもしろさといえます。将棋の駒と思ってもいいでしょう。

■HQマップ（作戦マップ）とは？

大戦略のゲームには、30のマップが入っています。それぞれのマップは、地形的にも特徴があります。その地形を見きわめることがゲームの勝敗を決めるといっていいでしょう。HQマップ（作戦マップ）とは、そのマップの地形、形をひとめで見わたすことができる司命官のキミにとても便利なマップです。

■戦い方（戦術）とは？

大戦略は、14種類のユニット（部隊）とブルー、レッド各国それぞれ32個までのユニットを生産できます。そして、それぞれのユニットの特徴を考えて、敵と戦うことを戦い方（戦術）と呼びます。

将棋の駒と同じように、それぞれのユニット（部隊）の性格を知ることが大切です。

■作戦（戦略）とは？

大戦略の30種のマップは、それぞれ敵の首都を占領するために、どうしても大切な場所（拠点）があります。

作戦（戦略）とは、敵とのさまざまな戦い方（戦術）に、地形をふまえて、どうやって大切な場所（拠点）を攻め落とすかという、全体的な戦い方です。

■経済力と軍事費(マネー)とは?

大戦略では、軍事予算（マネー）が、それぞれの国のユニット（部隊）の生産、補給、補充に影響をあたえます。
この軍事予算は、自国の都市の数で決まり、これがその国の経済力ということになります。また、コンピュータ側は、常に１都市から100の単位で予算を得ることができますが、人間側は、50から100の間で、10きざみで設定できます。ハンデをつけるといったようなことです。

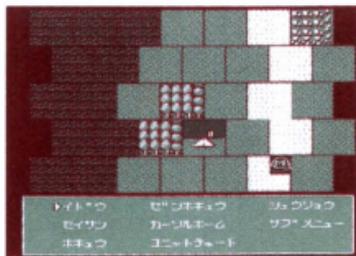
■ゲームセーブとコンティニューとは?

大戦略は、マップによっては、２～３時間で相手首都を占領できるマップもあれば、数10時間もかかるマップと、さまざまです。
こういった長時間のゲームのため、ゲーム内容をカセットの中に記録（セーブ）したり、呼びだしたりする（コンティニュー）必要があります。ただし、大戦略では１つの記録しかできないことに注意しましょう。

■画面表示のみかた

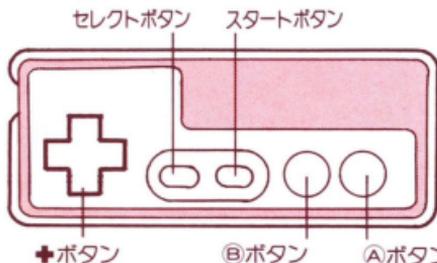
大戦略の画面には、ユニットを移動させたり、生産するためのメイン画面と、コマンド選択をするためのコマンド画面があります。

●メイン画面

●コマンド画面

コントローラの操作方法

基本的なコントローラのキー操作は、✚ボタンで選択して、Ⓐボタンで決定します。また取り消しはⒷボタンでおこないます。ただし、コマンドを決定してしまったものは取り消しはできません。

セレクトボタン　スタートボタン

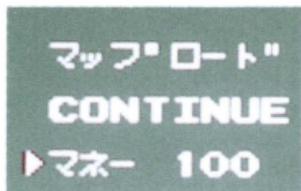
✚ボタン　Ⓑボタン　Ⓐボタン

1、ゲーム設定の方法

■タイトル画面でスタートを押す

カセットをファミコン本体にセットして、電源を入れると、タイトルデモ画面が表示されます。その間にスタートボタンを押すと、ゲームメニュー（初期設定モード）が表示されます。

■マップを選ぼう

✚ボタンの上下とⒶボタンでマップ選択

矢印をマップロードのところへ持っていき、Ⓐボタンを押すと、マップ選択モードになります。好きなマップの名前のところへ矢印を持っていきⒶボタンを押すと選べます。

■軍事費(マネー)の設定

✚でマネーにあわせてⒶボタン

マップロードが終わると、軍事費(マネー)の設定です。✚ボタンの上下で、矢印をマネーにあわせましょう。Ⓐボタンを押すことによって軍事費（マネー）が10きざみで、設定されていきます。

初心者は100から始めていきましょう。何回か、コンピュータと戦って、もの足りなくなった上級者は50で戦うといいでしょう。

■対戦者(プレイヤー)の設定

✚のセレクト

このゲームは人間どうし、コンピュータどうし、人間対コンピュータと、2人でゲームができます。マップ、軍事費（マネー）の選択が終わったら✚ボタンの下を押すと、USER、FAMICOMが点滅します。そこでセレクトボタンを押すことで、プレイヤーの設定ができます。またこのときⒶボタンを押すと国名の変更、名前登録モードになります。

■ゲームスタート

すべての設定が終わったら、スタートボタンを押して下さい。ゲームが始まります。ゲーム途中は、マップ、国名、軍事費の変更はできません。

2、戦闘中の操作方法

さあ、初期設定は終わりました。いよいよ戦闘開始です。
戦闘中の操作は、ユニット（部隊）の移動や、マップ上の画面の移動、といったヘックス（ます目）の動かし方と、1ターン中のコマンドの選択に大きく分かれています。

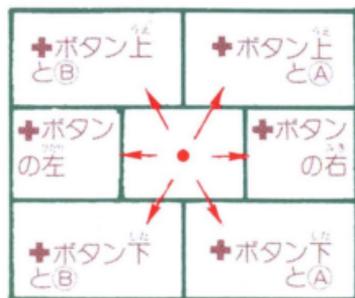
■まずHQマップ(作戦マップ)をよく見よう

Ⓑボタンでマップを見て✚の上下左右でスクロール

まず、自分の順番がきたら最初にすることは、ⒷボタンをしてＨＱマップ(作戦マップ）を見ることです。全体マップに切り換わります。全体マップの白いワクは✚ボタンの上下左右で動き、ⒶかⒷボタンで見たい地域が見られます。

■ヘックス(ます目)の移動方法

✚ボタン左右、上とⒶかⒷ、下とⒶかⒷ

地形を細かく見るときや、ユニットの（部隊）移動のときに使います。
ヘックスの移動方法は✚ボタンのみの方法（ななめ上下左右は✚ボタンをななめに入れる)と、右下の図のように、✚ボタンとⒶ、Ⓑボタンを使う2種類があります。操作がやりやすい右下の図の方法がよいでしょう。

■1ターン中のコマンドの選択

1ターン中には、大きくわけて、8つのコマンドがあります。
それぞれのコマンドの操作を早くおぼえてしまうことが、大戦略をプレイする上での、おもしろさを知る近道です。これからの説明は、ゲームを始める前には必ず読んでおきましょう。

イドウ・コマンド

ヘックス（ます目）カーソルが自分のユニット（部隊）の上にあるときに、イドウ・コマンドを選択すると、イドウウインドに切り替わります。これで、ユニット（部隊）の移動ができます。移動できる距離は各ユニット（部隊）の移動消費量と地形によって決まります。移動した場所がそこでよい場合Ⓐボタンを2回、キャンセルはⒷボタンを押します。

セイサン・コマンド

各ターンごとに、都市の数によって軍事費（マネー）が増えていきます。生産によって初めてマップ上にユニット（部隊）が登場します。生産できるのは首都を中心としたゾック（隣りあわせの6つ分の海上、河川、山岳、荒地を、のぞいた場所）と、首都から5ヘックス以内の自軍の都市と空港にかぎられます。

ホキュウ・コマンド

航空ユニット（部隊）は自軍の空港で、地上ユニット（部隊）は自軍の首都か都市で補給をうけられ、これは補充もかねます。補給車での補給は、特定の航空ユニット（部隊）か、地上ユニット（部隊）すべてに補給が行なえます。方法は、補給したいユニット（部隊）の上へ、ヘックス（ます目）カーソルを持っていき、補給コマンドを選択Ⓐボタン。

ジョウシャ・コウシャコマンド

乗車の場合

歩兵、工兵をイロコイス、輸送トラックといった輸送隊のゾック内（隣りあわせの6マス目）に移動させせます。

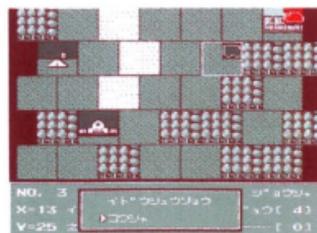
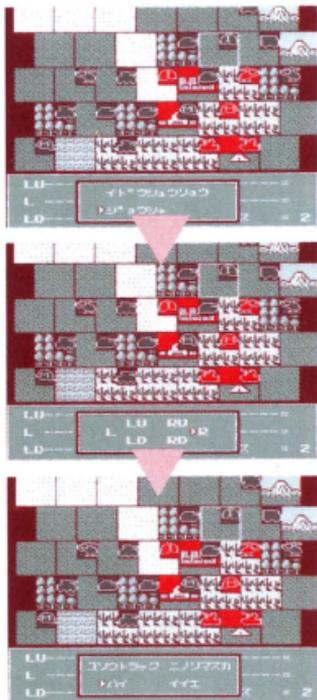
乗車させるユニット（部隊）がいる場合は、移動終了コマンド下に「ジョウシャ」コマンドが出てきます。✚ボタンの上下で矢印を「ジョウシャ」にあわせてⒶボタンを押します。

方向選択ウインドが表示されますので、乗車したい方向に✚ボタンで矢印をあわせⒶボタンを押します。乗車するユニットがいる場合、確認ウインドが表示されるので、「ハイ」に矢印をあわせると、乗車完了です。

乗車の場合、それぞれの占領ユニット、歩兵、工兵の移動消費量＋１つ先に乗車ユニットを置いても乗車できます。

降車の場合

降車の場合は、上記と同じ方法で降車することができます。

降車の場合は、降車場所に、すでに他のユニットがいる場合と海上には、降車できませんので注意しましょう。

セントウコマンド

　戦闘は、移動によって敵と接触（敵のゾック内に侵入）するか、自分のフェイズ（ばん）が回ってきたとき、敵と接触している場合に発生します。敵と接触していると、「イドウ・コマンド」を選ぶことで、敵のユニットがどの方向にいるか方向選択ウインドが表われます。そこで、✚ボタンによって矢印を攻撃する敵ユニットにあわせⒶボタンを押すと攻撃開始です。

　ただし、敵と接触していても、攻撃をしたくない場合は、Ⓑボタンでキャンセルして、Ⓐボタンで移動終了をするといいでしょう。

センリョウコマンド

　占領の場合は、占領をする都市、空港、首都（敵国か中立国）へ、占領ユニットの工兵、歩兵を移動させましょう。そして、Ⓐボタンを押して、「イドウ・コマンド」を終了させると占領できます。

　占領できる地形は敵国や中立国の都市、空港、首都が対象です。また、かならず「イドウ・コマンド」を押さなくては占領できません。

ゼンホキュウ・コマンド

補給することによって、軍事費（マネー）が減っていきます。最初、軍事費（マネー）の少ないときは、こまめに、ホキュウ・コマンドを使いましょう。軍事費が多くなったら、ゼンホキュン・コマンドを使うと、1度に可能なすべてのユニット（部隊）が補給できます。また、このコマンドを押し続けると移動していないユニット（部隊）を呼べます。

カーソルホーム・コマンド

自軍のプレイヤーのフェイズ（ばん）がきて移動、戦闘などが終了し、首都で生産するときに、わがわざ首都までヘックス（ます目）カーソルを持っていくのがめんどうなとき使います。

このコマンドを選択してⒶボタンを押すと、ヘックス（ます目）カーソルが首都上に移動します。生産のときにとても便利なコマンドです。

ユニットチャート・コマンド

いま、自軍のユニット（部隊）が、どれだけけいて、経験値、燃料、がそれぞれどうなっているかといったユニットチャート（部隊表）のことです。

このコマンドを選択してⒶボタンで表示されます。まだ移動していないユニット（部隊）を見るとき便利です。

ユニット	U	X	Y	FU	TRN	MOV
▸AMX10-RC	10	10	27	80	---	END
2AMX10-RC	10	11	26	80	---	END
3コウヘイ［M］	10	10	26	99	---	END
4コウヘイ［M］	10	9	27	99	---	END
5イロコイス	10	9	25	45	---	END
6ユソウトラック	10	11	28	80	---	END
7AMX10-RC	10	11	27	80	---	END
8----------	--	--	--	---	---	
9----------	--	--	--	---	---	
10----------	--	--	--	---	---	
11----------	--	--	--	---	---	

ツキ゛ノヘ゜ージ゛

シュウリョウ・コマンド

自分のフェイズ（ばん）で、すべての移動や戦闘、生産など、コマンドを終了して、相手国のプレイに移すときに使うコマンドです。

このコマンドを選択してⒶボタンを押すと、相手の順番になります。

サブメニュー・コマンド

ふつうの操作以外のコマンドのことです。ゲームセーブはもちろん、6種類のコマンドが入っていますが、ふつうは、ゲームセーブか、プレイヤーチェンジぐらいが主として使用されるコマンドといえましょう。それぞれのコマンドは、下記で説明します。

●プレイヤーチェンジ

ゲームの途中で、プレイヤーをUSER（人間）やFAMICOM（コンピュータ）に切り替えるときに使います。プレイヤーチェンジをⒶボタンで選択。首都マークが表示のとき、✚ボタンとⒶボタンで選択。

●セーブゲーム

ゲームを中断して今までの状態を記録しておきたいときに使います。

このコマンドを選択してⒶボタンを押すと、セーブOK!!と表示されます。そうしたら、リセットボタンを押しながら電源を切って下さい。

●コウフク

自軍の戦況がどうも思わしくなくて、相手国に降伏したいときに使うコマンドです。このコマンドを選択してⒶボタンを押します。ただし、10ターン以上ゲームが進んでいないと、このコマンドは使えません。

●B. G. M. ONとサウンドON

ゲームをするうえで、B. G. M. を消したい時、戦闘時などの効果音を消したいときに使います。このコマンドを選択して、Ⓐボタンを押すと消え、またⒶボタンを押すと音が出ます。

●セントウモード

戦闘画面の戦闘方法を変えられます。操作は、B. G. M. のときと同じです。REALモードは武器、攻撃が表示、FASTモードは武器と攻撃表示を省略。AUTOモードは人間側のみREALモードです。

ゲームの目的と勝利条件(ルール)

この大戦略の大きな目的は、自国の領土を広げて、最終的に敵の国の首都を占領することです。そのために、ユニット（部隊）を生産したり、都市、空港を占領したりしながら敵の首都めざして進軍することが大きな目的といえます。これについて、すこしくわしく説明しましょう。

ゲームの目的

ゲームの目的である、敵国の首都を占領するためには、どうすればよいでしょう。まず、プレイヤーのあなたは、各ユニット（部隊）の特徴をよく知らなくてはなりません。各ユニット（部隊）によって、それぞれ使い方が違います。また、地上ユニット（部隊）と航空ユニット（部隊）では、まったく使い方が変わります。それは、地形による燃料消費、行動が変わってくるからです。また、各マップ上に、どれだけの都市や空港があるかといったことによって、各ユニット（部隊）の生産も変わってきます。このように、さまざまな状況の変化をみながら、司令官であるプレイヤーのあなたが、いかに、敵国の首都を占領するかという、頭脳プレーのおもしろさが、このゲームの目的なのです。

ゲームの勝利条件

このゲームの勝利条件は、とてもかんたんな条件です。
①相手国の首都を占領する。
②相手国の全てのユニットを壊滅する。
③相手国が勝つみこみがない場合、降伏する。(対ユーザー戦の場合)
これらのどれかが、勝利条件です。

ゲームの進行と行動のルール

ゲーム進行は、ブルー、レッドの順番で行なわれます。各ターン(1まわり)ごとに、各プレイヤーの行なうことは、①補給　②移動　③戦闘　④降車　⑤乗車　⑥生産　といった、行動を行なうことができます。これらの行動は各ユニット(部隊)ごとに行ないます。これらの行動の中で、歩兵と、工兵のみが、都市、空港、首都を占領できるユニット(部隊)であることも知っておきましょう。

1ターンでおこなわれる、プレイヤーの行動

①補給
②移動
③戦闘
④降車
⑤乗車
⑥生産

できない行動

1、1つのユニット(部隊)には、1ターンでは2回命令できない。
2、ユニット(部隊)によって進めない地形がある。
3.地形によって、乗降できない場所、補給をうけられない場所がある。
4、戦闘は敵のゾック内(隣りあわせ)に入らないと行なえない。

地形キャラクター

このゲームは、40×40のヘックス（ます目）から作られたマップで構成されています。そして、そのヘックス（ます目）は11種類の地形キャラクターによって作られています。各ユニット（部隊）はこの地形キャラクターの影響をうけます。それについて説明します。

首都

1ケ国に1つのキャラクター。
占領されるとそのプレイヤーの負けとなる。
このゾック内で生産ができる。

都市

毎ターン、このキャラクターの数だけ軍事費（マネー）が得られる。地上ユニットの補給、補充ができる。

空港

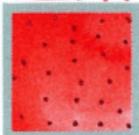
航空ユニット（部隊）の補給、補充のうけられる場所。作戦的にかなり大切な場所（拠点）となる。

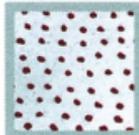
山岳

地上ユニット（部隊）では、歩兵、工兵、装甲車のみが入れる地形。
地形効果も高い場所。

森林

地上ユニット（部隊）の戦闘に際して防御力が高い地形。また、乗車、降車をする時によく使われる地形。

道路

全ての地形キャラクターの中で、地上ユニット（部隊）の移動消費が少なく効率的な地形。戦闘には不利。

平地

草原と同じ要素を持った地形キャラクター。地形効果は低く、輸送トラック、補給車は移動消費量が大きい。

砂漠

地形効果が低く、工兵、歩兵をのぞいた、地上ユニット（部隊）の移動消費量が大きい地形だ。

荒地

地上ユニット（部隊）の移動消費がとても大きな場所。補給車は入れない。補給をうけられない地形。

河川

地上ユニット（部隊）では、装甲車、工兵、歩兵のみが通過できる地形。地形効果は0と低い。

海上

航空ユニット（部隊）のみが通過することのできる地形。

河川と同じく地形効果は、0と低い。

各ユニットの特徴

大戦略のおもしろさをひきだす大きな要素ま、各国が生産する。14種類のユニット（部隊）にあります。これらのユニット（部隊）の生産のしかたで、戦い方（戦術）も、作戦（戦略）も変わってきます。

これらの14種類のユニット（部隊）の特徴や性格をよく知って、地形キャラクターの性質や地形効果を早く知ってしまえば、あとは、いかにゲームになれてしまうかということだけでしょう。

これからの各ユニット（部隊）の説明は、以上のことを考え、ゲームをするためにわかりやすく説明しました。ゲームをプレイしていて、ユニット（部隊）の使い方が、わからなくなったら、このページを開いてみてください。初心者から上級者まで、楽しめるようにわかりやすく作ってみました。

F－16C

速度	12	燃料	55	主武装	ミサイル	4
10機の価格	2500～	補助武装	機関砲	5		

ジェネラルダイナミクス社製。F-16Aファイティングファルコンの改良型。航空ユニット（部隊）の中では速度、燃料、攻撃力、すべてにおいてすぐれています。
航空ユニットに対しては、恐るべき力を発揮します。しかし、地上攻撃能力が低く、価格も高いだけに、中盤から終盤にかけての生産をおすすめします。空港が少ないマップのときは、ハリアーIIをおすすめします。

得意とするユニット	にがてなユニット
A-10、コルセアII、ヒュイコブラ、イロコイス（輸送ヘリ）	ローランド2、ゲパルト

お買得度 ★★★

ハリアーII

速度	10	燃料	45	主武装	ミサイル	2
10機の価格	1800〜		補助武装	機関砲		4

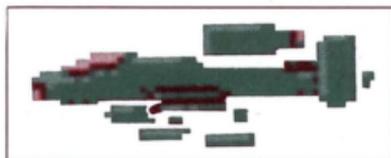
F-16Cと比べると、速度、燃料、攻撃力の点ではかなわない。しかし、価格が安くなによりも、補給車による燃料、弾薬の補給ができることが最大の特徴。

軍事力（マネー）があれば序盤戦から、終盤戦まで、はば広く使用することができます。また、空港の数少ないマップでは、ひじょうに役に立つユニット（部隊）の1つで、F-16Cにつづく空の王者といえます。

得意とするユニット	にがてなユニット
A-10、ヒュイコブラ、イロコイス(輸送ヘリ)、補給車、輸送トラック、歩兵、工兵	F-16C、ローランド2、ゲパルト

お買得度	★★★★

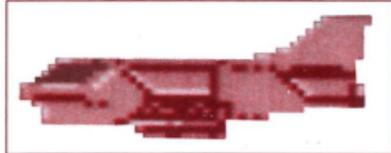
A－10

速度	8	燃料	45	主武装	爆弾	4
10機の価格	1800～		補助武装	機関砲	4	

とにかく、地上ユニット(部隊)に対しては絶大な攻撃力を持っている爆撃機です。爆弾、機関砲、ともに搭載量が多いため一度の補給でしつこく攻撃をかけることができます。経験値の上がったA-10ほど地上ユニット（部隊）にとっていやなものはありません。ハリアーIIや、ローランド2を使って、早めに射ち落としておいたほうがいいだろう。価格が高いので、中・終盤に使われる。

得意とするユニット	にがてなユニット
レオパルド2、AMX10-RC（装甲車）ゲパルト、ローランド2、輸送トラック、補給車、工兵、歩兵	F-16C、ハリアーII

お買得度	★★★

コルセアII

速度	10	燃料	55	主武装	爆弾	2
10機の価格		1500〜		補助武装	機関砲	4

最大の欠点は爆弾の搭載量が少ないことです。

ただし、速度、燃料ともに豊富で、速度はハリアーIIと同じというところがうれしい点です。

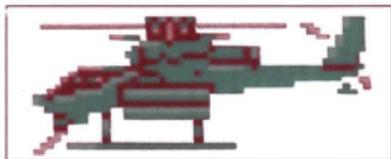
爆撃機としては若干の対空力があるため、経験値の上がったコルセアIIにF-16Cが返り討ちにあうことがあるので注意しましょう。

価格が安い点から、序盤から中盤にかけて役に立ち、大切に使うとたのもしいユニット(部隊)です。

得意とするユニット	にがてなユニット
レオパルド2、AMX10-RC(装甲車)ゲパルト、輸送トラック、補給車、歩兵、工兵	F-16C、ローランド

お買得度

ヒュイコブラ

速度	7	燃料	45	主武装	ミサイル	4
10機の価格	700～	補助武装	機関砲	5		

対戦車用のヘリコプターで、地上ユニット（部隊）に対しては絶大な破壊力を持っています。

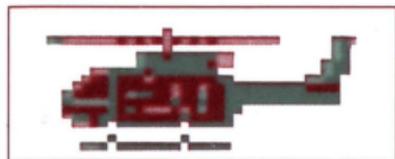
価格がとても安く、序盤戦から投入できて、前線の敵地上ユニット（部隊）をたたくのにとても有利なユニット（部隊）の1つです。

ただし、航空ユニット（部隊）に対しては、ヘリコプターをのぞくとほとんど無力にひとしく、ハリアーII、F-16Cなど天敵も多い。補給車での補給ができます。

得意とするユニット	にがてなユニット
レオパルド2、AMX10-RC（装甲車）、補給車、輸送トラック	F-16C、ハリアーII、A-10、コルセアII、ゲパルト、ローランド2

お買得度	★★★★

イロコイス(輸送ヘリ)

速度	6	燃料	45	主武装	機関砲	4
10機の価格	200〜	補助武装	なし	なし		

航空ユニット（部隊）で、ゆいいつ兵員を輸送できるのが、このイロコイス（輸送ヘリ）です。

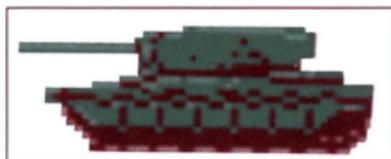
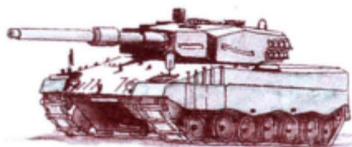
このユニット（部隊）は、輸送トラックと同様に攻撃力はほとんどといっていいほどないユニット（部隊）です。

ただし、地上ユニット（部隊）と違い地形を気にせずに行動できる点が特徴です。１ターン目から投入して、前線を拡大したり、中盤ではおとりも使えます。

得意とするユニット	にがてなユニット
なし	F16-C、ハリアーII、A-10、コルセアII、ヒュイコブラ、ゲパルト、ローランド2

お買得度	★★★

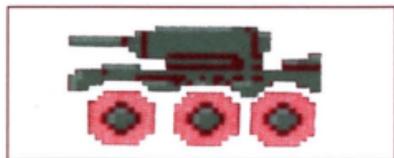
レオパルド2

速度	6	燃料	60	主武装	砲弾	8
10機の価格	600〜	補助武装	機関砲	4		

航空ユニット（部隊）には、まったく無力に近い地上ユニット（部隊）がレオパルド２です。しかし、地上ユニット（部隊）に対しては絶大な攻撃力があります。
燃料、弾薬とともに十分に装備されていて、速度は航空ユニット（部隊）にくらべると遅いものの前線をジワジワと押していくには心強いユニット（部隊）です。
１ターン目から生産されてしまうと、とてもいやな存在です。

得意とするユニット	にがてなユニット
ゲパルト、ローランド２、AMX10-RC（装甲車）、輸送トラック、補給車、歩兵、工兵	A-10、コルセアII、ヒュイコブラ

お買得度	★★★★★

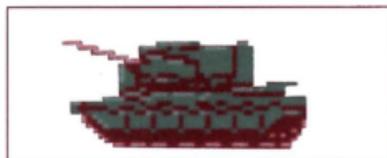
AMX10-RC(装甲車)

速度	8	燃料	80	主武装	砲弾	5
10機の価格	250〜	補助武装	機関砲	3		

航空ユニット(部隊)や、レオパルド2には弱いけれど、序盤戦では、速度、燃料にものをいわせて、前線を押し広げるのに役立つユニット(部隊)。歩兵、工兵といった兵員ユニット(部隊)にはめっぽう強いために、占領部隊をたたくにはもってこいのユニット(部隊)です。また、山岳地帯、河川の移動も可能なので、山岳からの攻撃には、しぶとい力を発揮してくれます。

得意とするユニット	にがてなユニット
ローランド2、輸送トラック、補給車、工兵、歩兵	A-10、コルセアII、ヒュイコブラ、レオパルド2

お買得度	★★★★★

ゲパルト

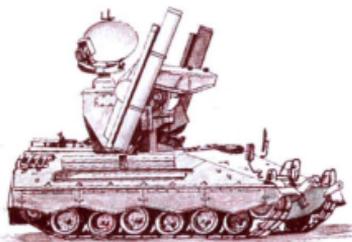
速度	6	燃料	55	主武装	機関砲	8
10機の価格	400〜	補助武装	なし	なし		

対空、対地とバランスのとれた地上ユニット（部隊）がこのゲパルトです。それだけに、大戦略では、とても重要なユニット(部隊)で、序盤、中盤、終盤とすべての局面で使うことができます。

価格が安いために、首都防衛の時にとても役に立ち、経験値をつんで、レベルの高いゲパルトが都市にいすわってしまうと、やっかいな存在になります。レオパルド2と行動することをすすめます。

得意とするユニット	にがてなユニット
ハリアーII、コルセアII、ヒュイコブラ、イロコイス、輸送トラック、補給車、工兵、歩兵	A-10、レオパルド2

お買得度	★★★★★

ローランド2

速度	6	燃料	50	主武装	ミサイル	4
10機の価格	400〜	補助武装	なし	なし		

低空防衛用地対空ミサイルを持っていて、航空ユニット（部隊）にとっては脅威の地上ユニットが（部隊）ローランド2です。

ただし、地上ユニット（部隊）に対しては、まったくの無力な存在で、防衛的な戦力と考えたほうがいいかもしれません。大戦略のファンの中には、ゲパルト派と、ローランド派がいるように、使い方によっては、敵航空ユニット（部隊）をおびやかす存在です。

得意とするユニット	にがてなユニット
ハリアーII、コルセアII、ヒュイコブラ、イロコイス（輸送ヘリ）	レオパルド2、AMX10-RC（装甲車）ゲパルト

お買得度	★★★★

補給車

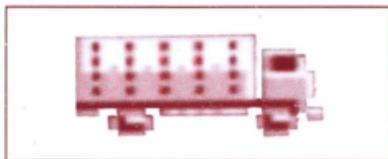
速度	6	燃料	99	主武装	機関銃	4
10機の価格	150〜	補助武装	なし	なし		

対地、対空の両方のユニットに対して、ほとんどといっていいほど攻撃能力はありません。しかしこの補給車があるかないなによって、戦い方（戦術）や作戦（戦略）までも変てしまうユニット（部隊）です。空港のないマップではハリアーII、ヒュイコブラ、イロコイス（輸送ヘリ）の補給をし、都市のない場合は地上ユニットの補給に役立ちます。前線と、都市、空港の中間に置くといいでしょう。

得意とするユニット	にがてなユニット
なし	ハリアーII、A-10、コルセアII、ヒュイコブラ、レオパルド2

お買得度	★★★★★

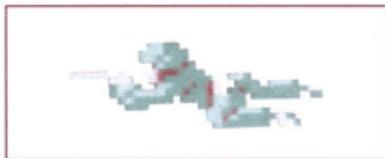
輸送トラック

速度	6	燃料	80	主武装	機関銃	4
10機の価格	100〜	補助武装	なし	なし		

工兵、歩兵といった占領ユニット（部隊）を輸送するための地上ユニット（部隊）です。補給車と同じく、地形によって移動制限があり、道路の発達したマップ以外には使いにくく、ほとんど攻撃力がありません。序盤戦で、イロコイス（輸送ヘリ）を生産するかよく迷ってしまいますが、イロコイス（輸送ヘリ）と輸送トラックの2段がまえという形も、けっこうすてがたいときがあります。

得意とするユニット	にがてなユニット
なし	ハリアーII、A-10、コルセアII、ヒュイコブラ、レオパルド2、AMX-RC（装甲車）

お買得度	★★

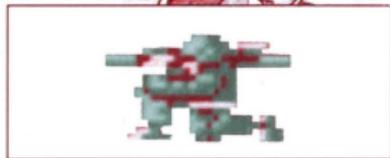
歩兵

速度	3	燃料	99	主武装	機関銃	9
10機の価格	100～	補助武装	なし	なし		

この地上ユニット（部隊）がいないと大戦略は始まらないし、終らないといっていいほど大切なユニット（部隊）です。
価格は最も安いものの、速度は遅く、戦闘能力は、全ユニット中最低です。しかし、都市、空港、首都の占領といった大切な役目を持っています。このユニット（部隊）の使い方、カバーリングが、プレイヤーの腕のみせどころです。山越え、川越えができるのも特徴。

得意とするユニット	にがてなユニット
なし	ハリアーII、A-10、コルセアII ヒュイコブラ、レオパルド2、 AMX10-RC（装甲車）

お買得度	★★★★★

工兵

速度	2	燃料	99	主武装	ミサイル	3
10機の価格	200〜	補助武装	機関銃	3		

都市、空港、首都などを占領する地上ユニット（部隊）速度は14種類のユニット（部隊）中最低。ただし、速度が遅いかわりに、ミサイルを装備していて戦闘力が強化されています。

占領ユニット（部隊）だけに、歩兵と同じく、使い方が、このゲームのかなめです。歩兵ファンと、工兵ファンがいるほど、使い方がさまざまです。

得意とするユニット	にがてなユニット
なし	ハリアーII、A-10、コルセアII、ヒュイコブラ、レオパルド2、AMX10-RC（装甲車）

お買得度	★★★★★

名称＆武装		F16	Har	A10	Cor	Hue	Iro	Leo	AMX	Gep	Rol	Sup	Trn	Inf	Inm
F-16C	:Missile	55	60	60	60	60	65	0	0	0	0	0	0	0	0
	:L-Gun	35	40	55	45	60	60	15	20	15	15	30	30	25	25
ハリアーII	:Missile	50	55	65	55	60	65	0	0	0	0	0	0	0	0
(Harrier)	:L-Gun	15	35	45	40	70	75	20	25	22	22	40	40	35	35
A-10	:Bomb	0	0	0	0	0	0	40	45	40	45	50	50	50	50
	:L-Gun	5	10	20	15	30	35	41	46	40	45	45	45	30	30
コルセアII	:Bomb	0	0	0	0	0	0	40	45	40	45	50	50	50	50
(Corsair)	:L-Gun	15	30	35	30	40	45	15	25	20	20	40	40	25	25
ヒュイコブラ	:Missile	0	0	0	0	0	0	55	65	50	50	70	70	40	40
(Hueycobra)	:L-Gun	2	5	5	5	20	25	10	15	15	15	35	35	30	30
輸送ヘリ	:L-Gun	1	3	3	3	10	20	2	5	5	5	20	20	25	25
(Iroquois)	:NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
レオパルド2	:Cannon	0	0	0	0	0	0	50	60	55	60	70	70	58	58
(Reopard-2)	:L-Gun	1	2	2	2	10	15	0	0	0	0	10	15	35	35
装甲車	:Cannon	0	0	0	0	0	0	25	50	40	50	60	60	54	54
(AMX10-RC)	:L-Gun	0	0	0	0	7	10	0	0	0	0	10	15	30	30
ゲパルト	:L-Gun	40	50	45	50	55	60	10	25	20	25	30	30	30	30
(Gepard)	:NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ローランド2	:Missile	60	65	60	65	70	75	0	0	0	0	0	0	0	0
(Roland-2)	:NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
補給車	:S-Gun	0	0	0	0	10	15	0	0	0	0	20	25	20	20
(Supply)	:NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
輸送トラック	:S-Gun	0	0	0	0	10	15	0	0	0	0	20	25	20	20
(Transport)	:NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
歩 兵	:S-Gun	2	3	3	3	10	15	1	2	1	5	10	15	40	45
(Inf-I)	:NOT	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
工 兵	:Missile	15	20	20	20	30	40	25	40	30	40	50	50	29	29
(Inf-M)	:S-Gun	1	2	2	2	5	9	0	0	0	0	15	20	30	30

※L-GUNは機関砲、S-GUNは機関銃、Bombは爆弾、Cannonは砲弾、Missileはミサイルのことです。

UNIT基本性能表

名称 Unit name	速度 Move	燃料 Fuel	主武装 Main armor	実装数 Equip	価格 $	補助武装 Sub armor	実装数 Equip	価格 $	輸送の可否 Transit	10機の価格 Price
F-16C	12	55	Missile	4	9	L-Gun	5	2	------	2500U
ハリアーII (Harrier II)	10	45	Missils	2	9	L-Gun	4	2	------	1800U
A-10	8	45	Bomb	4	8	L-Gun	4	3	------	1800U
コルセアII (Corsair II)	10	55	Bomb	2	8	L-Gun	4	2	------	1500U
ヒュイコブラ (Hueycobra)	7	45	Missile	4	6	L-Gun	5	1	------	700U
輸送ヘリ (Iroquois)	6	45	L-Gun	4	1	---	0	0	輸送可能	200U
レオパルド2 (Laopard-2)	6	60	Cannon	8	3	L-Gun	4	1	------	600U
装甲車 (AMX10-RC)	8	80	Cannon	5	2	L-Gun	3	1	------	250U
ゲパルト (Gepard)	6	55	L-Gun	8	2	---	0	0	------	400U
ローランド2 (Roland-2)	6	50	Missile	4	7	---	0	0	------	400U
補給車 (Supply)	6	99	S-Gun	4	1	---	0	0	------	150U
輸送トラック (Transport)	6	80	S-Gun	4	1	---	0	0	輸送可能	100U
歩 兵 (Inf-I)	3	99	S-Gun	9	1	---	0	0	乗車可能	100U
工 兵 (Inf-M)	2	99	Missile	3	2	S-Gun	3	1	乗車可能	200U

移動消費量表

名称 Unit name	道路 Road	平地 Grass	森 Woods	砂漠 Sands	荒地 Rough	山岳 Mount	河川 River	海上 Sea	都市 City	空港 Airpt	首都 Captl
F-16C	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
ハリアーII (Harrier II)	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
A-10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
コルセアII (Corsair II)	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
ヒュイコブラ (Hueycobra)	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
輸送ヘリ (Iroquois)	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
レオパルド2 (Leopard-2)	1	1	2	2	3	0	0	0	1	1	1
装甲車 (AMX10-RC)	1	1	2	2	3	4	3	0	1	1	1
ゲパルト (Gepard)	1	1	2	2	3	0	0	0	1	1	1
ローランド2 (Roland-2)	1	1	2	2	3	0	0	0	1	1	1
補給車 (Supply)	1	2	2	2	0	0	0	0	1	1	1
輸送トラック (Transport)	1	2	2	2	3	0	0	0	1	1	1
歩 兵 (Inf-I)	1	1	1	1	2	2	2	0	1	1	1
工 兵 (Inf-M)	1	1	1	1	2	2	2	0	1	1	1
地形効果（防御率）	0	5	50	10	15	60	0	0	20	10	50

強弱早見表

この表は、各ユニット（部隊）の戦闘の際、相手を選ぶ目安となるものです。
◎…非常に効果的
○…効果的
△…苦しい
×…ほとんど無理
◎や○の相手には、かなりの損害が期待できますが、相手からの反撃も◎や○だとかなり損害がでます。また地形効果によって変わります。

名　　称	F16	Har	A10	Cor	Hue	Iro	Leo	AMX	Gep	Rol	Sup	Trn	Inf	Inm
F-16C	○	○	○	○	○	◎	△	△	△	△	○	○	△	△
ハリアーII (HarrierII)	△	○	◎	○	○	◎	△	△	△	△	◎	◎	◎	◎
A-10	×	×	×	×	△	△	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
コルセアII (CorsairII)	×	△	△	△	△	△	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎
ヒュイコブラ (Hueycobra)	×	×	×	×	×	×	○	◎	○	○	◎	◎	○	○
輸送ヘリ (Iroquois)	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
レオパルド2 (Leopard-2)	×	×	×	×	×	×	○	○	○	○	◎	◎	◎	◎
装甲車 (AMX10-RC)	×	×	×	×	×	×	×	○	△	○	○	○	○	○
ゲパルト (Gepard)	△	○	△	○	○	○	×	△	△	△	○	○	○	○
ローランド2 (Roland-2)	○	◎	○	◎	◎	◎	×	×	×	×	×	×	×	×
補給車 (Supply)	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
輸送トラック (Transport)	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
歩　兵 (Inf-I)	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	△	△
工　兵 (Inf-M)	×	×	×	×	△	△	△	△	△	△	○	○	△	△

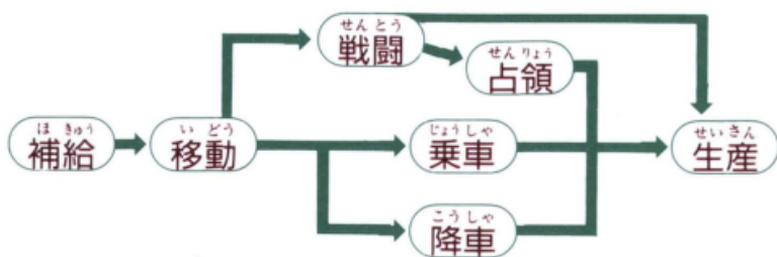
大戦略の遊び方と戦い方

大戦略には、前に話した戦い方（戦術）と、作戦（戦略）の他にも、さまざまな要素がからみあってゲームをおもしろくしています。

まず地形効果、そして、各ユニット（部隊）の特徴。またなによりも、このゲームで１番大きな点は、ユニット（部隊）が敵と戦闘を行なって勝つごとに経験値が上がるということです。１番経験値の上がったユニット（部隊）は〝！〟（ビックリマーク）でユニットチャート表に表示されます。これらのさまざまな要素をふまえ、どうやってユニット（部隊）を動かしていけばいいのか、どうやって相手と戦えばいいかといった基本的な遊び方を説明していく上での本当の基本です。もし、司令官であるキミが、もっとすばらしい作戦（戦略）や戦い方（戦術）があれば、どんどんためしてみるのもいいでしょう。

基本的な行動パターン

自分のフェイズ（ばん）がまわってきて、まず最初にすることは各ユニット（部隊）の補給です。補給をしていないと首都との距離がのびた前線では、よく燃料切れをおこすユニット（部隊）がでてきます。航空ユニット（部隊）など高価なユニット（部隊）で、経験値の高いユニット（部隊）を燃料切れで失なったときほどくやしいことはありません。各ユニット（部隊）がどの位置にいて、補給できる場所にいるかをチェックしておきましょう。補給の後は移動です。ここからは、本当にさまざまなバリエーションがあります。占領ユニット（部隊）の乗車、降車、戦闘、占領、これは、そのときの戦況によって変化していきます。どのユニット（部隊）を先に動かすか、また、どういうコマンドを各ユニット（部隊）にあたえるかをよく考えて命令しましょう。これらが終了して、首都での生産です。今、何が必要か考えて生産することが大切です。

1ターン中の各ユニットの行動パターン

■軍事費（マネー）のないときは個々の補給で

軍事費（マネー）のないときほど苦しいことはありません。そんなときに「ゼンホキュウ・コマンド」を押してしまうと、けっこうお金がなくなってしまいます。せこいかもしれませんが、必要なユニット（部隊）だけを「ホキュウ・コマンド」で補給するのも１つの方法です。

■どのユニットを先に動かすかよく考えよう

よくコンピュータが、各ユニット（部隊）の優先順位を考えないで動かして、せまい道で立ちおうじょうしていることがあります。

バカな奴と思いながらも、けっこうプレイヤー（人間側）がミスをしてしまいます。まず移動する前に、どのユニット（部隊）を先に動かせば効果的かを考えて動かすといいでしょう。

■地形効果を上手に使おう

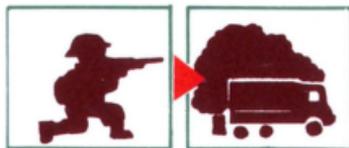
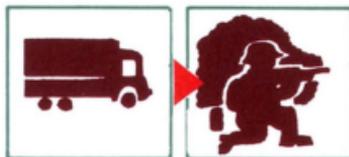
下の図に、かんたんな地形効果を作りました。どの地形キャラクターが防御率が高いかを○と×、そして数字で表わしました。敵とぶつかりそうになったときや、攻撃を受けそうなときは、なるべく地形効果の高い場所に、各ユニット（部隊）を移動させるのがコツです。ただし航空ユニットには、地形効果はききません。

各地形キャラクターの地形効果										
道路	平地	森林	砂漠	荒地	山岳	河川	海上	都市	空港	首都
×	△	◎	△	△	◎	×	×	○	△	◎
0	5	50	10	15	60	0	0	20	10	50

乗車、降車の時の地形効果の上手い使い方

降車の場合は、占領ユニット（部隊）という大切な部隊が都市、空港、首都を占領する目的で降りるわけです。せっかく遠い自軍の首都から運んできたユニット（部隊）ですから、敵からの攻撃に、なるべくダメージを受けにくい、都市、森林などをえらんで降ろしましょう。

乗車の場合も同じことです。乗車させるユニット（部隊）を地形効果の高い場所までもってきて、乗車するユニットを（部隊）乗せましょう。

乗車の場合

降車の場合

戦闘の時も地形効果を考えて戦え

戦闘の時は、さまざまな状況が考えられます。相手は、移動してくるし、またその相手のユニット（部隊）には経験値もあるわけです。それだけに、戦闘をする場所は、ぜったいに相手より有利な地形効果で、相手のユニット（部隊）よりも強いユニット（部隊）で攻撃するのが鉄則です。

ワンポイント

- 価格の安いユニットで高い敵のユニットをたたけ!!
- 地形効果の高い所は防御力が高い。攻めるとき、守るときは、地形効果の高い所から。
- 地理的に相手より高い所から攻めろ!!
- 相手のユニットの攻撃能力をよく知ろう!!

■相手(敵)のユニットとの相性と経験値

大戦略でとても大切なことは、各ユニット（部隊）どうしの相性と、それぞれの経験値を知ることです。マップ上には経験値は指されていませんので、よく相手の動きを見ることです。

相手より有利なユニットで戦え!!

とてもカンタンなことで、なかなかできないことが、これです。なぜなら、前のターンでは相手のユニット（部隊）よりも有利なユニット（部隊）で戦闘していても、次のターンで、自軍ユニットにつごうの悪い相手ユニット（部隊）に攻撃されてしまうことがよくあるからです。それをかわすためには、常にかたよったユニット（部隊）だけの編成集団ではなくて、天敵をたたくユニットも常に編成集団に入れておくことが大切です。

これは、特に最前線での戦闘方法でいえることです。

まわりこみも、大切な戦い方の１つ

めっぽうやたらと攻撃をしかけてしまい、玉砕して腹を立ててしまう人がよくいます。あらゆる状況を考えて、相手の戦線を立ち切ったり、いやだなあと思うことをするのがこのゲームのおもしろさです。

そのためには、ただぶつかるだけの攻撃方法だけではなく、まわり込んだりすることも大切です。

■敵のユニットの位置をよく見ておこう

これは、どういうことかというと、序盤、中盤と、自軍のユニットを（部隊）を動かすことにだけ注意して、敵のユニットの動きを見ていない人が多いからです。

思い通りに戦うことができれば、どんな戦いでも勝つことができるし、それだけゲームはつまらなくなってしまいます。

相手が今、何を考えて、何をしようとして各ユニットを動かしているかをちょっと考えてみるだけで、そこには戦い方（戦術）や作戦（戦略が生まれてくるわけです。

ちょっとだけ相手のユニット（部隊）の位置を見てみましょう。

■生産はターン最後のしめくくり

生産ターンは、そのフェイズ（ばん）のしめくくりに行なうことです。

相手が何を生産して、どういう戦い方をしてくるかをよく考えて、生産をしましょう。ただ高価なユニット（部隊）を生産すればいいということではありません。安いユニット（部隊）でいかに高いユニット（部隊）をたたくかということが戦い方のおもしろさなのです。

ワ ン ポ イ ン ト

- ●ユニットの生産は連形プレーができるように同種のユニット（部隊）をまとめて生産しましょう。
- ●初期のマネーのない時の生産と、中期、後期と生産パターンを使いわけましょう。
- ●相手の生産をよくみてから生産しましょう。
- ●1ターン前に歩兵、工兵を生産すると、次のターンで輸送トラック、輸送ヘリを生産すれば乗車できます。

戦法アラカルト

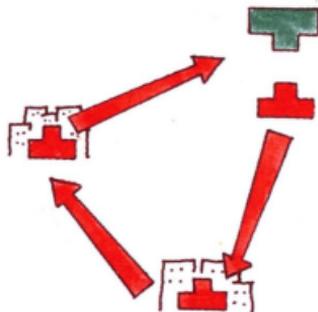
ここで紹介する戦法の他にもまだまだ戦法はあります。おとり戦法とか、あなぐま戦法とかの将棋で使われる戦法が、けっこう使えます。

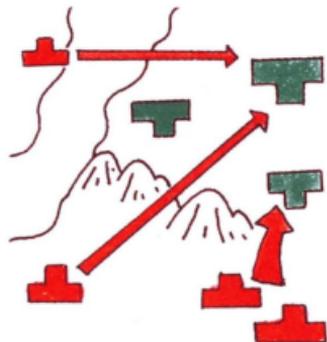
下の2つの戦法は、相手がたとえ人間でも、コンピュータでも、けっこう使える戦法です。

いろいろためしてみて、もしおもしろい戦法があれば、どんどんためしてみましょう。

このゲームの究極は人間どうしの戦いです。

▶くるまがかり戦法

これは、いくつかの編成部隊を作ってそれぞれの部隊を都市や空港で補充しながら戦う戦法です。自軍ユニット(部隊)の経験値も上がりますし、かなり相手ユニット（部隊）の数が少ないときに有利な戦いかたです。

▶振り飛車戦法

将棋でいう、飛車を航空ユニット（部隊）で使って行なう方法です。速度の速い航空ユニットをうまく使い、地上部隊をフォローしながら戦っていく戦法で、近くに、自軍の空港があれば、いうことはありません。いかにこまわりをきかせ航空ユニット（部隊）を使えるかが、この戦法のかなめです。

おわりに

パソコンで大人気の「大戦略」がファミコンで発売!!このゲームのおもしろさが、ユーザの人々に伝わってくれれば幸いです。他にも、もっともっと多くの大戦略の遊び方があると思います。この大戦略は、プレイしてみて、本当のおもしろさがわかるゲームです。

また、このゲームの制作にあたって、MSX-FANの編集部に、マップの作制を協力していただいたことに感謝いたします。

さらに、ファミコン「大戦略」の遊び方について、くわしく知りたい方は、徳間コミュニケーションズから出版されるテクニックブック「大戦略」を、お買い求め下さい。

BOTHTEC®

企画・制作
ボーステック株式会社
発売元
株式会社クエスト

〒158 東京都世田谷区用賀 2-29-16
(03)708-1591